

Lampiran 1 Surat Pengantar Pengumpulan Data



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0574/427/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : -

Hal : Mencari data/informasi untuk tugas mata kuliah teori dan Skripsi

Yth. Kepada TK Kids Fantasi Camp
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu difasilitasi mencari data/informasi yang diperlukan guna penyelesaian tugas-tugas mata kuliah teori, praktek, dan tugas akhir/skripsi. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Dwita Dewi Jesika
NIM : 1811061027
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar
Semester : VII

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 6 Desember 2021
Ketua,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP. 19560520 198303 1002

Lampiran 2 Surat Keterangan Diberikan Izin Melaksanakan Pengumpulan Data



**TAMAN KANAK-KANAK
"KIDS FANTASI CAMP"**

Br. Blungbang, Penarungan Mengwi, Badung

Tkkidsfantasicamp17@gmail.com, Telp. 0361 8941050

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 49/TKFC/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ni Made Setiani, S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah

Unir Kerja : TK Kids Fantasi Camp

Alamat : Br. Blungbang, Desa Penarungan, Kec. Mengwi, Kab. Badung

Menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa memang benar :

Nama : Dwita Dewi Jesika

NIM : 1811061027

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Pendidikan dasar

Semester : VII

Diberikan izin untuk mengadakan penelitian di TK Kids Fantasi Camp, untuk mencari data/informasi dalam tugas mata kuliah teori, praktek, dan tugas akhir/skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Badung, 15 Desember 2021

Kepala TK Kids Fantasi Camp

Ni Made Setiani, S.Pd

Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Pengumpulan Data



**TAMAN KANAK-KANAK
"KIDS FANTASI CAMP"**

Br. Blungbang, Penarungan Mengwi, Badung
Tkkidsfantasicamp17@gmail.com, Telp. 0361 8941050

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 59/TKFC/V/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ni Luh Putu Ariyantini
Jabatan : Guru Kelompok B
Unir Kerja : TK Kids Fantasi Camp

Menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa memang benar :

Nama : Dwita Dewi Jesika
NIM : 1811061027
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul Penelitian : Pengembangan Media *E-flashcard* Berbasis Video Animasi Pada Tema Binatang untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun di TK Kids Fantasi Camp, Kec. Mengwi.

Memang benar telah melakukan pengumpulan data dan penelitian untuk skripsi di TK Kids Fantasi Camp

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Badung, 2 April 2022

Guru Kelompok B

Ni Luh Putu Ariyantini, S.Pd

Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ni Luh Putu Ariyantini, S.Pd

Jabatan : Guru Kelompok B

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Dwita Dewi Jesika

NIM : 1806101127

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Memang benar telah melakukan uji coba perorangan dan kelompok kecil.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Badung, 2 April 2022

Guru Kelompok B



Ni Luh Putu Ariyantini, S.Pd

Lampiran 5 Surat Validasi Ahli Isi Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0173 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi isi produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Dwita Dewi Jesika
NIM : 1811061027
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar
Judul : Pengembangan Media E-flashcard Berbasis Video Animasi pada Tema Binatang untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun di TK Kids Fantasi Camp, Kec. Mengwi.

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 8 Maret 2022
Ketua



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 6 Surat Validasi Ahli Desain dan Media Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0173 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Andrianus I Wawan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.PD

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi desain instruksional dan media produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Dwita Dewi Jesika
NIM : 1811061027
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar
Judul : Pengembangan Media E-flashcard Berbasis Video Animasi pada Tema Binatang untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun di TK Kids Fantasi Camp, Kec. Mengwi.

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 8 Maret 2022
Ketua

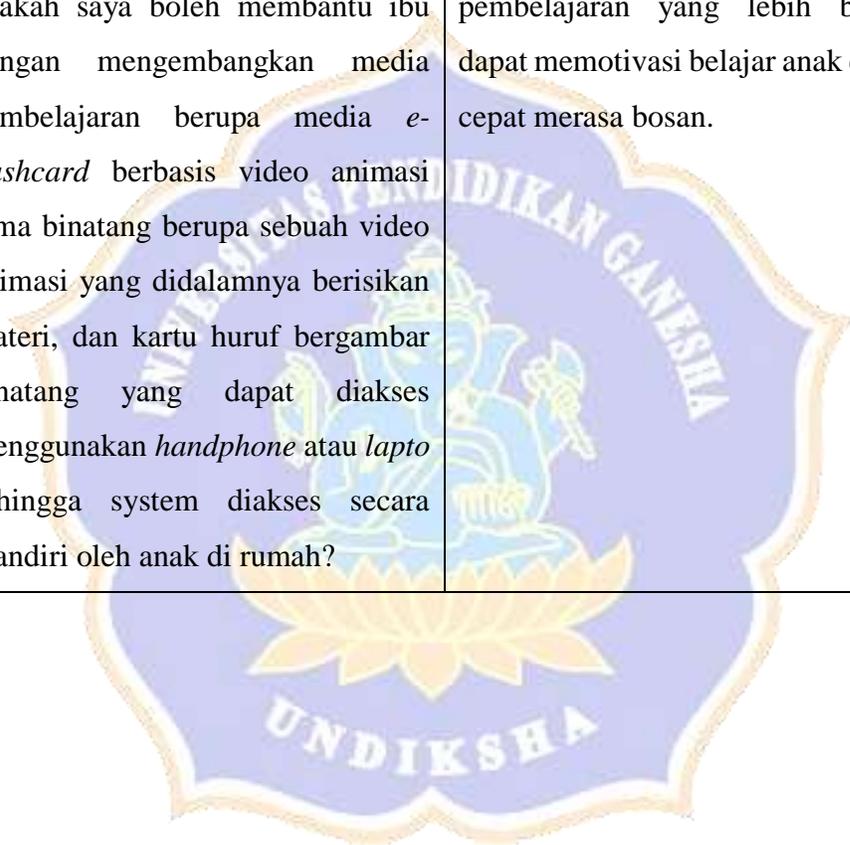


Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 7 Hasil Wawancara dengan Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana sistem kegiatan belajar belajar anak di kelompok B pada masa pandemi covid-19 ini?	Sistem pembelajaran yang ditetapkan di TK Kids Fantasi Camp dilaksanakan secara daring dengan menggunakan <i>handphone</i> melalui aplikasi <i>Whatsapp</i> dalam mengirim tugas dan orang tua akan datang ke sekolah seminggu sekali untuk mengambil tugas anak.
2	Bagaimana hasil belajar anak pada saat pembelajaran daring?	Hasil belajar anak dalam proses belajar mengajar secara daring cukup baik, akan tetapi ada beberapa anak yang hasil belajarnya menurun. Hal ini kemungkinan disebabkan sulitnya memahami materi dan kurang adanya media yang memadai untuk memudahkan penyampaian materi.
3	Apakah media pembelajaran yang biasa ibu gunakan saat mengajar?	Media pembelajaran yang digunakan saat proses mengajar berupa media visual bergambar atau media cetak dan dibagikan kepada anak setiap seminggu sekali.
4	Apakah media pembelajaran yang ibu gunakan sudah cukup untuk mendukung proses belajar mengajar?	Media pembelajaran yang digunakan masih belum cukup untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Karena hanya menggunakan media cetak tanpa adanya penjelasan yang detail sehingga menyulitkan anak untuk memahami materi yang akan dipelajari. Keadaan

		pandemi yang mengharuskan anak belajar secara daring guru tidak dapat mengawasi anak sehingga anak cepat merasa bosan.
5	Terkait dengan kurangnya media yang dapat membantu meningkatkan pemahaman anak, apakah saya boleh membantu ibu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa media <i>e-flashcard</i> berbasis video animasi tema binatang berupa sebuah video animasi yang didalamnya berisikan materi, dan kartu huruf bergambar binatang yang dapat diakses menggunakan <i>handphone</i> atau <i>lapto</i> sehingga system diakses secara mandiri oleh anak di rumah?	Tentu saja boleh, itu sangat membantu anak dalam proses belajar mengajar. Mungkin dengan adanya media pembelajaran yang lebih bervariasi dapat memotivasi belajar anak dan tidak cepat merasa bosan.



Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu : II/Maret/3
 Hari/Tanggal : 25 Maret 2022
 Kelompok/Usia : B (5-6 tahun)
 Tema/Sub Tema : Binatang>Nama binatang

Kompetensi Inti

1. KI.1 Menerima ajaran agama yang dianutnya
2. KI.2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman
3. KI.3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba), mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
4. KI.4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar

KD	Indikator Pencapaian
NAM	1.2 Anak terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap Tuhan
FISMOT	3.3 Anak mampu meniru gerakan katak melompat
KOGNITIF	2.2 Anak aktif bertanya mengenai nama-nama binatang 3.6 Anak mengenal huruf melalui nama-nama binatang
BAHASA	3.10 Anak mampu menceritakan kembali apa yang sudah di lihat dan di dengar pada media
SOSEM	2.8 Anak melakukan sesuatu tanpa dibantu
SENI	4.15 Anak mewarnai gambar binatang

Tujuan Pembelajaran

- a. Melalui berdoa bersama anak terbiasa untuk mengucapkan rasa syukur terhadap Tuhan

- b. Melalui kegiatan meniru gerakan katak melompat, anak dapat melatih perkembangan fisik motorik kasar dan fisik motorik halus dengan baik
- c. Melalui tanya jawab anak dapat aktif bertanya mengenai binatang serta dapat membantu anak dalam mengingat huruf menggunakan video animasi dengan benar
- d. Melalui kegiatan bercerita anak mampu menyimak dan membaca dengan baik
- e. Melatih kemandirian dalam diri anak melalui penugasan dengan kegiatan mewarnai gambar binatang dengan rapi
- f. Melalui kegiatan mewarnai anak mampu mengembangkan kreativitas terkait dengan hasil karyanya secara rapi

Materi Pembelajaran

1. Mengenalkan nama-nama binatang
2. Menyebutkan nama binatang melalui awalan huruf
3. Mewarnai gambar binatang

Media Pembelajaran

1. Media video mengenai huruf dan nama binatang
2. Laptop atau HP

Alat dan Bahan

1. Alat tulis
2. Gambar binatang
3. Buku gambar
4. Krayon/pensil warna

Langkah-Langkah Pembelajaran

- ❖ Kegiatan Pembuka
 - Mengucapkan salam dan berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran
 - Guru memberikan informasi mengenai prokes (tetap menggunakan masker, menjaga jarak, dan mencuci tangan)
 - Guru menyampaikan tema dan materi hari ini
 - Bernyanyi lagu cicak-cicak di dinding bersama guru
 - Guru dan anak melakukan diskusi mengenai nama binatang
 - Guru menampilkan video dan anak mengamati video yang ditampilkan
 - Guru dan anak melakukan tanya jawab tentang binatang
 - Anak menanyakan dan mengkomunikasikan tentang binatang

❖ Kegiatan Inti

1. Mengamati

- Anak mengamati dan menyimak video yang di tampilkan guru

2. Menanya

- Anak diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai binatang
- Guru menanyakan beberapa pertanyaan kepada anak
 1. Sebutkan hewan apa saja yang anak-anak ketahui?
 2. Hewan apa saja yang berkaki empat?
 3. Hewan apa saja yang bisa terbang?

3. Mengumpulkan informasi

- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menyampaikan pengetahuannya mengenai binatang

4. Menalar

- Guru bertanya kepada anak mengenai binatang
 1. Sebuatkan hewan apa saja yang diawali dengan huruf “B”?
 2. Apa keaksaraan huruf dari hewan (missal gajah)?

5. Mengkomunikasikan

- Anak mampu menyebutkan nama-nama hewan
- Anak mampu memberikan pendapat mengenai hewan yang anak ketahui

❖ Penutup

- Guru menugaskan anak untuk menceritakan kembali mengenai binatang
- Guru menanyakan perasaan anak mengenai pembelajaran hari ini
- Guru memberikan informasi mengenai kegiatan untuk besok hari
- Guru memberikan informasi mengenai prokes (tetap menjaga jarak, menjaga kesehatan, kebersihan, mencuci tangan, dan selalu menggunakan saat bepergian)
- Berdoa pulang
- Bernyanyi lagu gelang si paku gelang dan sayo nara
- Salam

Rencana Penilaian

1. Indikator Capaian

No	Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Penilaian			
				BB	MB	BSH	BHB
1	Nilai Agama dan Moral	1.2	➤ Anak terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap Tuhan				
2	Fisik Motorik	3.3	➤ Anak mampu meniru gerakan katak melompat				
3	Kognitif	2.2 3.6	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak aktif bertanya mengenai nama-nama binatang ➤ Anak mengenal huruf melalui nama-nama binatang 				
4	Bahasa	3.10	➤ Anak mampu menceritakan kembali apa yang sudah dilihat dan didengar pada media				
5	Sosial Emosional	2.8	➤ Anak melakukan sesuatu tanpa dibantu				
6	Seni	4.15	➤ Anak mampu mewarnai				

			gambar binatang				
--	--	--	--------------------	--	--	--	--

2. Rubrik Penilaian

No	INDIKATOR	KRITERIA			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Anak terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap Tuhan	Anak belum mengucapkan rasa syukur terhadap Tuhan meskipun sudah dibimbing oleh guru	Anak mulai mampu mengucapkan rasa syukur terhadap Tuhan namun tetap dibimbing oleh guru	Anak sudah mampu mengucapkan rasa syukur terhadap Tuhan tanpa dibimbing oleh guru	Anak mampu mengucapkan rasa syukur terhadap Tuhan dengan baik sekaligus mengajak teman tanpa dibimbing oleh guru
2	Anak mampu meniru gerakan katak melompat	Anak belum mampu menirukan gerakan katak melompat meskipun sudah dibimbing oleh guru	Anak mulai mampu menirukan gerakan katak melompat namun tetap dibimbing oleh guru	Anak sudah mampu menirukan gerakan katak melompat namun anak masih tidak percaya diri tanpa dibimbing oleh guru	Anak sudah bisa menirukan gerakan katak melompat dan semant tanpa dibimbing oleh guru
3	Anak aktif bertanya mengenai nama-nama binatang	Anak belum mampu aktif bertanya mengenai nama-nama	Anak mulai aktif bertanya mengenai nama binatang dan	Anak mampu aktif bertanya mengenai nama	Anak sudah mampu aktif bertanya mengenai nama

	Anak mengenal huruf melalui nama-nama binatang	binatang dan anak lebih banyak diam sehingga anak belum mampu mengenal huruf dan nama binatang meskipun sudah dibimbing oleh guru	anak mampu mengenal huruf dan nama binatang namun tetap dibimbing oleh guru	binatang dan anak mampu mengenal huruf dan nama binatang namun anak masih tidak percaya diri tanpa dibimbing oleh guru	binatang dan anak mampu mengenal huruf dan nama binatang dengan benar tanpa dibimbing oleh guru
4	Anak mampu menceritakan kembali apa yang sudah di lihat dan di dengar pada media	Anak belum mampu menceritakan kembali apa yang di lihat dan di dengar pada media meskipun sudah dibimbing oleh guru	Anak mulai mampu menceritakan kembali apa yang di lihat dan di dengar pada media namun tetap dibimbing oleh guru	Anak mampu menceritakan kembali apa yang di lihat dan di dengar pada media namun anak masih tidak percaya diri tanpa dibimbing oleh guru	Anak sudah mampu menceritakan kembali dengan jelas dan baik apa yang di lihat dan di dengar Pada media tanpa dibimbing oleh guru
5	Anak melakukan sesuatu tanpa dibantu	Anak belum mampu melakukan sesuatu secara mandiri meskipun sudah	Anak mulai mampu melakukan sesuatu secara mandiri namun tetap dibimbing oleh guru	Anak mampu melakukan sesuatu tanpa dibantu namun anak masih tidak percaya diri	Anak sudah mampu melakukan sesuatu tanpa dibantu dan sudah percaya diri tanpa

		dibimbing oleh guru		tanpa dibimbing oleh guru	dibimbing oleh guru
6	Anak mampu mewarnai gambar binatang	Anak belum mampu mewarnai gambar binatang meskipun sudah dibimbing oleh guru	Anak mulai mampu mewarnai gambar binatang namun tetap dibimbing oleh guru	Anak mampu mewarnai gambar binatang tanpa dibimbing oleh guru	Anak sudah mampu mewarnai gambar binatang dengan rapi tanpa dibimbing oleh guru

Keterangan

- BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

3. Teknik Penilaian

- Catatan Observasi,
- Hasil Karya Anak

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Badung, 25 Maret 2022
Guru Kelompok B

Ni Made Setiani, S.Pd

Ni Luh Putu Ariyantini, S.Pd

Lampiran 10 Hasil *Review* Ahli Isi Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA E-FLASHCARD BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA TEMA BINATANG
UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-6 TAHUN
(AHLI MATERI PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi pada Tema Binatang untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun di TK Kids Fantasi Camp, Kec. Mengwi

Sasaran Program : Anak Kelompok 4-6 Tahun

Peneliti : Dwita Dewi Jesika

Pembimbing : Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikologi (Pembimbing 1)
Dr. Didith Pramuditya Ambara, S.Psi., M.A (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian mengenai "Pengembangan Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi pada Tema Binatang untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun di TK Kids Fantasi Camp, Kec. Mengwi". Saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media e-flashcard berbasis video animasi tema binatang sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian materi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media e-flashcard berbasis video animasi yang telah dikembangkan sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media e-flashcard berbasis video animasi tema binatang tersebut membantu pembelajaran anak usia 4-6 tahun. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan

media e-flashcard berbasis video animasi tema binatang. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angkat penilaian materi pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada alternative jawaban yang telah disediakan pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Untuk setiap butir dalam penilaian menggunakan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Media E-flashcard Berbasis Video Animasi Tema Binatang Oleh Ahli Materi Pembelajaran

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Kurikulum					
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓			
2	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	✓			
3	Kesesuaian/kejelasan materi dengan tujuan pembelajaran	✓			
Aspek Materi					
4	Ketepatan materi dengan tema yang digunakan	✓			
5	Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh anak		✓		
6	Kebenaran materi yang disampaikan	✓			

7	Materi didukung dengan media yang tepat		✓		
8	Materi yang disampaikan penting untuk dipelajari	✓			
9	Materi yang disampaikan membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya	✓			
Aspek Kebahasaan					
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓		
11	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	✓			
Aspek Evaluasi					
12	Kejelasan target hasil belajar	✓			

C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut

- Sudah direvisi sesuai hasil review 1
 - Sudah layak digunakan
-
-
-
-
-

Denpasar, 23 Maret 2022

Validator



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd

NIP. 195912311984031010

Lampiran 11 Hasil *Review* Ahli desain Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA E-FLASHCARD BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA TEMA BINATANG
UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-6 TAHUN
(AHLI DESAIN PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi pada Tema Binatang untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun di TK Kids Fantasi Camp, Kec. Mengwi

Sasaran Program : Anak Kelompok 4-6 Tahun

Peneliti : Dwita Dewi Jesika

Pembimbing : Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikologi (Pembimbing 1)
Dr. Didith Pramuditya Ambara, S.Psi., M.A (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Andrianus I Wayan Ilia Yude Sukmana, S.Kom., M.Pd

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian mengenai “Pengembangan Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi pada Tema Binatang untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun di TK Kids Fantasi Camp, Kec. Mengwi”. Saya mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media e-flashcard berbasis video animasi tema binatang sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian desain pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media e-flashcard berbasis video animasi yang telah dikembangkan sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media e-flashcard berbasis video animasi tema binatang tersebut membantu pembelajaran anak usia 4-6 tahun. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indicator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan

media e-flashcard berbasis video animasi tema binatang. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket penilaian desain pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklist* (√) pada alternative jawaban yang telah disediakan pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Untuk setiap butir dalam penilaian menggunakan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Media E-flashcard Berbasis Video Animasi Tema Binatang Oleh Ahli Desain Pembelajaran

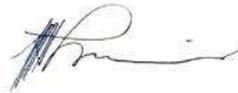
No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Tujuan					
1	Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan menggunakan media yang dikembangkan	√			
2	Kesesuaian / kejelasan materi dengan tujuan pembelajaran		√		
3	Kesesuaian antara tujuan pembelajaran, materi dan evaluasi yang diberikan		√		
Aspek Strategi					
4	Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi anak dalam kegiatan belajar mengajar	√			
5	Media pembelajaran memberikan anak kesempatan untuk belajar mandiri	√			

6	Penyampaian materi pembelajaran menarik		√		
7	Penyampaian materi pembelajaran sesuai dengan karakteristik anak	√			
8	Penyampaian materi memberikan langkah-langkah yang logis		√		
9	Media memberikan petunjuk belajar yang jelas			√	

C. Komentar/Saran

- 1) *Tidak ada petunjuk belajar yang jelas*
- 2) *Tidak ada evaluasi yang diukur dalam media*

Denpasar, 24 Maret 2022
Validator Aspek Desain,



Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
NIP. 198807082014041003

Lampiran 9 Hasil *Review* Ahli Media Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA E-FLASHCARD BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA TEMA BINATANG
UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-6 TAHUN
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi pada Tema Binatang untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun di TK Kids Fantasi Camp, Kec. Mengwi
Sasaran Program	: Anak Kelompok 4-6 Tahun
Peneliti	: Dwita Dewi Jesika
Pembimbing	: Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikologi (Pembimbing 1) Dr. Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Andrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian mengenai “Pengembangan Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi pada Tema Binatang untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun di TK Kids Fantasi Camp, Kec. Mengwi”. Saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media e-flashcard berbasis video animasi tema binatang sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media e-flashcard berbasis video animasi yang telah dikembangkan sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media e-flashcard berbasis video animasi tema binatang tersebut membantu pembelajaran anak usia 4-6 tahun. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan

media e-flashcard berbasis video animasi tema binatang. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklist* (√) pada alternative jawaban yang telah disediakan pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Untuk setiap butir dalam penilaian menggunakan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Penilaian Media E-flashcard Berbasis Video Animasi Tema Binatang Oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain tampilan media pembelajaran menarik bagi anak	√			
2	Penggunaan gambar yang mendukung kegiatan pembelajaran	√			
3	Kejelasan teks pada media pembelajaran	√			
4	Penggunaan jenis huruf, ukuran dan spasi tulisan yang tepat dan sesuai	√			
5	Komposisi dan kombinasi warna yang digunakan pada media tepat dan serasa	√			
6	Penggunaan animasi yang tepat		√		
7	Kualitas dubbing yang jelas			√	
8	Penggunaan sound effect yang tepat			√	

Aspek Pengoprasian				
9	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah	√		
10	Media pembelajaran dapat digunakan secara berulang	√		
11	Media memberikan pertunjukan penggunaan			√
Aspek Ketepatan, Teknik, Kejelasan				
12	Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi pembelajaran		√	
13	Konsistensi materi dengan tema yang digunakan	√		
14	Media dapat membagikan motivasi anak	√		
15	Materi yang disajikan tepat dan akurat		√	

C. Komentar/Saran

- 1) Tidak ada petunjuk belajar sehingga siswa sulit memahami cara belajar dengan menggunakan media ini
- 2) Suara latar hampir tidak terdengar, terdengar hanya diakhir
- 3) Opening dan identitas media kurang jelas dan menarik, yang ditonjolkan justru pengembang yang seharusnya diletakkan diakhir media
- 4) Suara dubber terdengar kurang semangat dan memotivasi. Ini penting untuk membangkitkan semangat belajar siswa
- 5) Bagian penutupan media terkesan seperti video yang terpotong. Perlu ditutup dengan transisi audio yang lebih halus

Denpasar, 24 Maret 2022
Validator Aspek Desain,



Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
NIP. 198807082014041003

Lampiran 10 Hasil *Review Uji Coba Perorangan*

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA E-FLASHCARD BERBASIS VIDEO ANIMASI
PADA TEMA BINATANG UNTUK MESTIMULASI
PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-6 TAHUN
(UJI COBA PERORANGAN)**

A. Identitas
 Nama : NI KADEK DIANA WATI
 Kelas : B

B. Petunjuk
 Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

C. Keterangan Jawaban

No	Jawaban	Keterangan
1	SS	Sangat Setuju
2	S	Setuju
3	TS	Tidak Setuju
4	STS	Sangat Tidak Setuju

D. Penilaian Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi Tema Binatang Oleh Anak Melalui Guru

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari	✓			
2	Gambar yang digunakan jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran		✓		

3	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas		✓		
4	Suara dubbing yang digunakan jelas	✓			
Aspek Materi					
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari	✓			
6	Materi pembelajaran yang digunakan mudah dipahami	✓			
Aspek Pengoprasian					
7	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah	✓			
Aspek Motivasi					
8	Media pembelajaran dapat memberikan semangat dan motivasi anak dalam belajar	✓			

E. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut

Anak - anak mudah memahami materi yang diberikan
Media yang digunakan jelas dan mudah dipahami

Badung, 2 April 2022
Guru Kelompok B



Ni Luh Putu Ariyantini, S.Pd

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA E-FLASHCARD BERBASIS VIDEO ANIMASI
PADA TEMA BINATANG UNTUK MESTIMULASI
PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-6 TAHUN
(UJI COBA PERORANGAN)**

A. Identitas

Nama : NI PUTU NITA PRAONYA PUTRI.....
Kelas : B.....

B. Petunjuk

Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

C. Keterangan Jawaban

No	Jawaban	Keterangan
1	SS	Sangat Setuju
2	S	Setuju
3	TS	Tidak Setuju
4	STS	Sangat Tidak Setuju

D. Penilaian Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi Tema Binatang Oleh Anak Melalui Guru

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari	✓			
2	Gambar yang digunakan jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran		✓		

3	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas		✓		
4	Suara dubbing yang digunakan jelas	✓			
Aspek Materi					
5	Meteri yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari	✓			
6	Materi pembelajaran yang digunakan mudah dipahami	✓			
Aspek Pengoprasian					
7	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah		✓		
Aspek Motivasi					
8	Media pembelajaran dapat memberikan semangat dan motivasi anak dalam belajar	✓			

E. Komentor/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Media yang digunakan jelas, sesuai dengan materi dan mudah dipahami oleh anak.

Badung, 2 April 2022
Guru Kelompok B



Ni Luh Putu Ariyantini, S.Pd

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA E-FLASHCARD BERBASIS VIDEO ANIMASI
PADA TEMA BINATANG UNTUK MESTIMULASI
PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-6 TAHUN
(UJI COBA PERORANGAN)**

A. Identitas

Nama : NI KADEK DWI SARI PUTRI YANI
Kelas : B

B. Petunjuk

Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

C. Keterangan Jawaban

No	Jawaban	Keterangan
1	SS	Sangat Setuju
2	S	Setuju
3	TS	Tidak Setuju
4	STS	Sangat Tidak Setuju

D. Penilaian Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi Tema Binatang Oleh Anak Melalui Guru

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari	✓			
2	Gambar yang digunakan jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran	✓			

3	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas	✓			
4	Suara dubbing yang digunakan jelas		✓		
Aspek Materi					
5	Meteri yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari	✓			
6	Materi pembelajaran yang digunakan mudah dipahami	✓			
Aspek Pengoprasian					
7	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah	✓			
Aspek Motivasi					
8	Media pembelajaran dapat memberikan semangat dan motivasi anak dalam belajar	✓			

E. Komenta/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Media yang digunakan menarik, jelas, dan mudah dipahami anak-anak.

Badung, 2 April 2022
Guru Kelompok B



Ni Luh Putu Ariyantini, S.Pd

Lampiran 11 Hasil *Review Uji Coba Kelompok Kecil*

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA E-FLASHCARD BERBASIS VIDEO ANIMASI
PADA TEMA BINATANG UNTUK MESTIMULASI
PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-6 TAHUN
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

A. Identitas

Nama : KOMANG WIDIJAYA NUGRAHA
Kelas : B

B. Petunjuk

Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

C. Keterangan Jawaban

No	Jawaban	Keterangan
1	SS	Sangat Setuju
2	S	Setuju
3	TS	Tidak Setuju
4	STS	Sangat Tidak Setuju

D. Penilaian Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi Tema Binatang Oleh Anak Melalui Guru

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari	✓			
2	Gambar yang digunakan jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran	✓			

3	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas		✓		
4	Suara dubbing yang digunakan jelas		✓		
Aspek Materi					
5	Meteri yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari		✓		
6	Materi pembelajaran yang digunakan mudah dipahami	✓			
Aspek Pengoprasian					
7	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah	✓			
Aspek Motivasi					
8	Media pembelajaran dapat memberikan semangat dan motivasi anak dalam belajar	✓			

E. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Anak - anak mudah memahami materi, video yang digunakan menarik dan memotivasi anak.

Badung, 2 April 2022
Guru Kelompok B

Ni Luh Putu Ariyantini, S.Pd

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA E-FLASHCARD BERBASIS VIDEO ANIMASI
PADA TEMA BINATANG UNTUK MESTIMULASI
PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-6 TAHUN
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

A. Identitas

Nama : KADEK SADINA WISTARA
Kelas : B

B. Petunjuk

Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

C. Keterangan Jawaban

No	Jawaban	Keterangan
1	SS	Sangat Setuju
2	S	Setuju
3	TS	Tidak Setuju
4	STS	Sangat Tidak Setuju

D. Penilaian Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi Tema Binatang Oleh Anak Melalui Guru

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari		✓		
2	Gambar yang digunakan jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran	✓			

3	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas	✓			
4	Suara dubbing yang digunakan jelas		✓		
Aspek Materi					
5	Meteri yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari	✓			
6	Materi pembelajaran yang digunakan mudah dipahami		✓		
Aspek Pengoprasian					
7	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah	✓			
Aspek Motivasi					
8	Media pembelajaran dapat memberikan semangat dan motivasi anak dalam belajar	✓			

E. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Materi sesuai tema, Jelas, dan mudah dipahami anak.

.....

.....

.....

.....

.....

Badung, 2 April 2022
Guru Kelompok B



Ni Luh Putu Ariyantini, S.Pd

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA E-FLASHCARD BERBASIS VIDEO ANIMASI
PADA TEMA BINATANG UNTUK MESTIMULASI
PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-6 TAHUN
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

A. Identitas

Nama : NI KAOEK DEA PRISILA
Kelas : B

B. Petunjuk

Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

C. Keterangan Jawaban

No	Jawaban	Keterangan
1	SS	Sangat Setuju
2	S	Setuju
3	TS	Tidak Setuju
4	STS	Sangat Tidak Setuju

D. Penilaian Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi Tema Binatang Oleh Anak Melalui Guru

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari	✓			
2	Gambar yang digunakan jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran	✓			

3	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas		✓		
4	Suara dubbing yang digunakan jelas		✓		
Aspek Materi					
5	Meteri yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari	✓			
6	Materi pembelajaran yang digunakan mudah dipahami		✓		
Aspek Pengoprasian					
7	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah	✓			
Aspek Motivasi					
8	Media pembelajaran dapat memberikan semangat dan motivasi anak dalam belajar	✓			

E. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Materi jelas sesuai dengan tema, video yang disampaikan menarik dan memotivasi anak dalam belajar.

Badung, 2 April 2022
Guru Kelompok B



Ni Luh Putu Ariyantini, S.Pd

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA E-FLASHCARD BERBASIS VIDEO ANIMASI
PADA TEMA BINATANG UNTUK MESTIMULASI
PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-6 TAHUN
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

A. Identitas

Nama : MAOE RAOHKA WISTARASENA P.
Kelas : B

B. Petunjuk

Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

C. Keterangan Jawaban

No	Jawaban	Keterangan
1	SS	Sangat Setuju
2	S	Setuju
3	TS	Tidak Setuju
4	STS	Sangat Tidak Setuju

D. Penilaian Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi Tema Binatang Oleh Anak Melalui Guru

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari	✓			
2	Gambar yang digunakan jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran	✓			

3	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas		✓		
4	Suara dubbing yang digunakan jelas		✓		
Aspek Materi					
5	Meteri yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari		✓		
6	Materi pembelajaran yang digunakan mudah dipahami		✓		
Aspek Pengoprasian					
7	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah		✓		
Aspek Motivasi					
8	Media pembelajaran dapat memberikan semangat dan motivasi anak dalam belajar		✓		

E. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Meteri sesuai dan mudah dipahami oleh anak.

.....

.....

.....

.....

.....

Badung, 2 April 2022
Guru Kelompok B



Ni Luh Putu Ariyantini, S.Pd

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
MEDIA E-FLASHCARD BERBASIS VIDEO ANIMASI
PADA TEMA BINATANG UNTUK MESTIMULASI
PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-6 TAHUN
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

A. Identitas

Nama : KADEK PUTRI KIRANA
Kelas : B

B. Petunjuk

Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian anda untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

C. Keterangan Jawaban

No	Jawaban	Keterangan
1	SS	Sangat Setuju
2	S	Setuju
3	TS	Tidak Setuju
4	STS	Sangat Tidak Setuju

D. Penilaian Media E-Flashcard Berbasis Video Animasi Tema Binatang Oleh Anak Melalui Guru

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Aspek Desain Pesan					
1	Desain media pembelajaran menarik untuk dipelajari	✓			
2	Gambar yang digunakan jelas dan sesuai dengan materi pembelajaran	✓			

3	Teks yang digunakan dalam media mudah dibaca dan jelas	✓			
4	Suara dubbing yang digunakan jelas		✓		
Aspek Materi					
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan tema yang akan dipelajari		✓		
6	Materi pembelajaran yang digunakan mudah dipahami	✓			
Aspek Pengoprasian					
7	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah	✓			
Aspek Motivasi					
8	Media pembelajaran dapat memberikan semangat dan motivasi anak dalam belajar	✓			

E. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Materi jelas sesuai dengan tema dan mudah dipahami oleh anak.

.....

.....

.....

.....

Badung, 2 April 2022
Guru Kelompok B

Ni Luh Putu Ariyantini, S.Pd

Lampiran 12 Surat Keterangan Ahli Isi Pembelajaran

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. I Waayan Sujana, S.Pd., M.Pd
NIP : 195912311984031010

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Dwita Dewi Jesika
NIM : 1811061027
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Memang benar telah melakukan uji ahli isi pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian dengan judul "Pengembangan Media E-flashcard Berbasis Video Animasi pada Tema Binatang untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun di TK Kids Fantasi Camp, Kec. Mengwi".

Dengan demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 23 Maret 2022
Validator



Drs. I Waayan Sujana, S.Pd., M.Pd
NIP. 195912311984031010

Lampiran 13 Surat Keterangan Ahli Desain dan Media Pembelajaran

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Andrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd
NIP 198807082014041003

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Dwita Dewi Jesika
NIM 1811061027
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

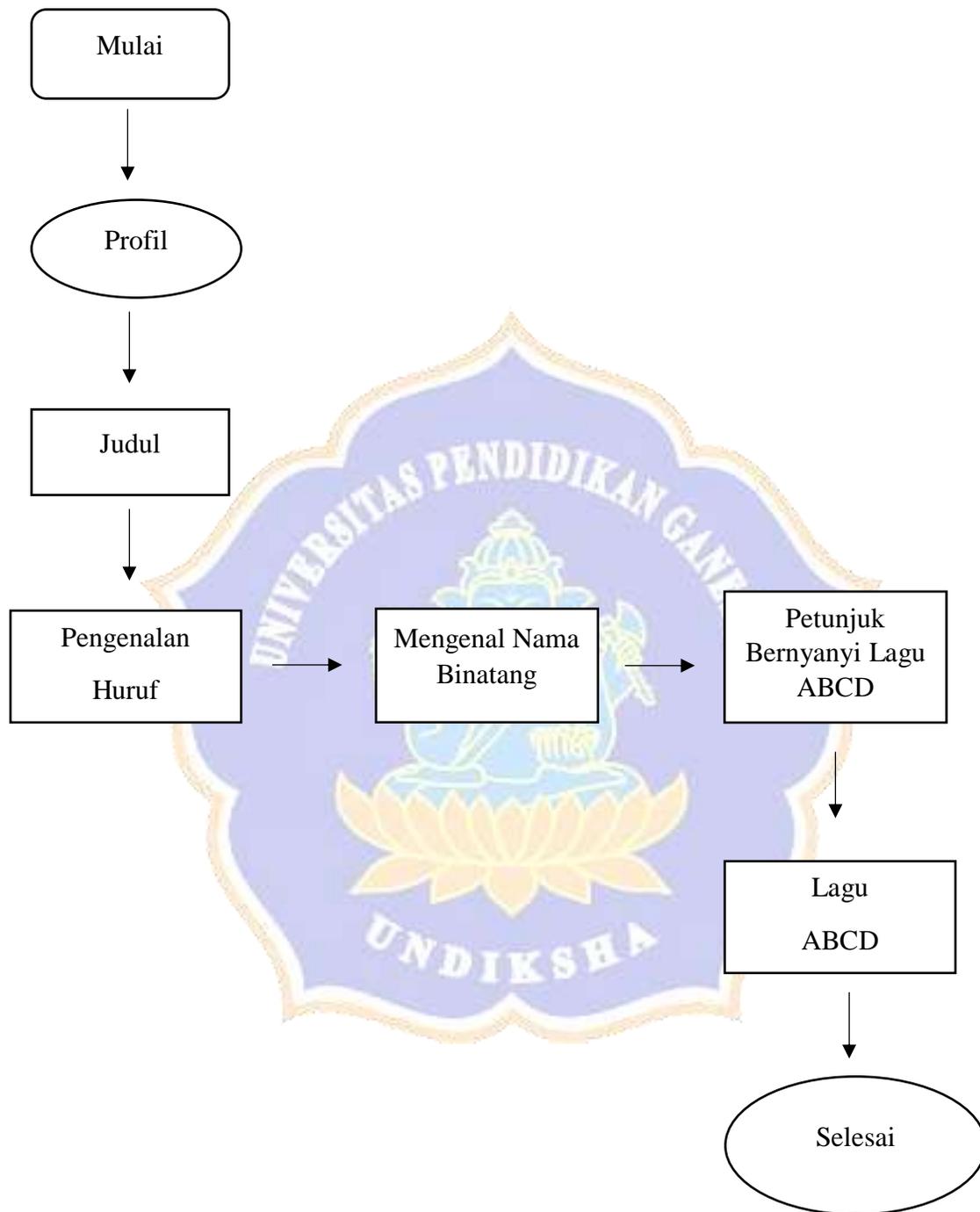
Memang benar telah melakukan uji ahli desain dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian dengan judul "Pengembangan Media E-flashcard Berbasis Video Animasi pada Tema Binatang untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun di TK Kids Fantasi Camp, Kec. Mengwi".

Dengan demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 23 Maret 2022
Validator



Andrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd
NIP. 198807082014041003

Lampiran 14 Flowchart

Lampiran 15 Storyboard

No. 1	Tampilan Profi	Deskripsi
		<p>Halaman ini menampilkan data diri mahasiswa serta dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2</p>
No. 2	Tampilan Judul	Deskripsi
		<p>Pada tampilan ini merupakan judul dari video animasi yang telah dikembangkan</p> <p>Musik pengiring: musik instrumental</p>

Lampiran 19 Jadwal Penelitian

Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	2021			2022				
		10	11	12	1	2	3	4	5
1	Melakukan analisis kebutuhan media <i>e-flashcard</i> berbasis video animasi								
2	Penyusunan proposal penelitian								
3	Penyusunan instrumen penelitian								
4	Pengembangan produk media <i>e-flashcard</i> berbasis video animasi								
5	Pengumpulan data ke lapangan								
6	Analisis data								
7	Penyusunan artikel penelitian								
8	Penyusunan laporan penelitian								
9	Ujian skripsi								

Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian

